

## Asignatura: TECNOLOGÍA Y ROBÓTICA - 2º EVALUACIÓN – 4º

Alumno/a: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Grupo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Observaciones:

### CALIFICACIÓN

SABERES  
Y DESTREZAS

 Rellena esta rúbrica en la columna de AUTOEV.

| RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN TECNOLOGÍA Y ROBÓTICA 1ºEV. |                                                                             |                                                                          |                                                                        |                                                          |         |        |
|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|---------|--------|
| Criterio                                              | Excelente<br>(4)                                                            | Bueno<br>(3)                                                             | Satisfactorio<br>(2)                                                   | Necesita<br>Mejorar<br>(1)                               | AUTOEV. | HETER. |
| <b>TRABAJO EN EQUIPO</b>                              | Colaboro de manera excelente con el grupo, mostrando respeto y apoyo mutuo. | Colaboro bien con el grupo, con pequeñas dificultades en la cooperación. | Colaboro de manera limitada, con problemas en la interacción grupal.   | No colaboro adecuadamente con el grupo.                  |         |        |
| <b>COMPORTAMIENTO INTERÉS (DESARROLLO EN EL AULA)</b> | Mi comportamiento e interés ha sido muy buenos.                             | Mi comportamiento e interés han sido buenos.                             | Mi comportamiento ha sido bueno pero mi interés no ha sido suficiente. | Ni mi comportamiento ni mi interés han sido suficientes. |         |        |
| <b>RESPECTO CUIDADO POR EL MATERIAL</b>               | Ha sido excelente                                                           | Ha sido bueno                                                            | No ha sido suficiente                                                  | No he tenido ni respeto ni cuidado                       |         |        |



**TEST: Contesta el siguiente test.**

**1. ¿Qué es la placa Clic and Play?**

- A) Un juguete para dibujar
- B) Una placa electrónica para aprender programación y tecnología
- C) Un libro de matemáticas

RESPUESTA

**2. ¿Para qué sirve la placa Clic and Play?**

- A) Para hacer proyectos tecnológicos.
- B) Para jugar a videojuegos solamente.
- C) Para escuchar música.

RESPUESTA

**3. ¿Qué podemos conectar a la placa Clic and Play?**

- A) Cables + plastilina + ordenador.
- B) Cables + ordenador.
- C) Cables.

RESPUESTA

4. ¿Cómo se llama el cable que conecta la placa con el ordenador?

- A) USB
- B) Cable conector.
- C) Cable tipo cocodrilo

RESPUESTA

5. ¿Qué podemos crear con la placa Clic and Play?

- A) Un cuento.
- B) Solo dibujos.
- C) Un mando para jugar a videojuegos.

RESPUESTA

6. ¿Cómo se llaman estos cables?



- A) Tipo serpiente.
- B) Tipo cocodrilo.
- C) Tipo hipopótamo.

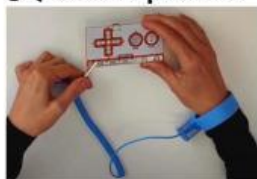
RESPUESTA

7. ¿La placa Clic and Play ayuda a aprender...?

- A) Tecnología.
- B) Tecnología y Robótica.
- C) Solo Robótica.

RESPUESTA

8. ¿Qué lleva puesto?



- A) Un jersey negro.
- B) Una pulsera.
- C) Una pulsera que hace que el circuito de la placa se cierre y funcione.

RESPUESTA

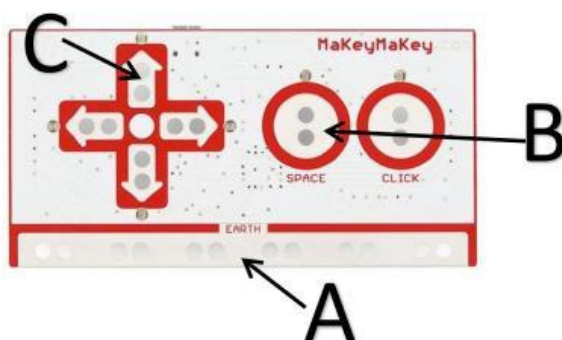
9. Esta placa tiene conectado el cable USB ¿dónde va conectado el otro extremo del cable?



- D) A la corriente eléctrica.
- E) Al puerto USB del ordenador.
- F) A ninguna de las anteriores.

RESPUESTA

10. ¿En qué parte de la placa se conecta la pulsera?



RESPUESTA

## PARTE PRACTICA

- Queremos configurar la placa para jugar a un juego en el que tenemos que mover un muñeco a la izquierda, a la derecha y hacia delante pulsando botones de plastilina que indican la dirección.

Mueve las imágenes al lugar correspondiente para que la placa funcione correctamente.

